Снаряжение старпёра

Ты получаешь:
- всякую всячину ценой 1 бартер;
- одежду, соответствующую твоей внешности, и по желанию ты получаешь деталь одежды дающую броню 1 (опиши).

Подходящую старую пушку (выбери 1):
- револьвер Смита-Вессона с гравировкой (*урон 3, ближний, перезарядка, громкий, ценный*);
- хромированный Дезерт-игл (*урон 3, ближний, громкий, ценный, редкие патроны*);
- пистолет Зиг-Зауэр P226 с глушителем (*урон 2, ближний, ненадёжный*);
- обрез 870 Super Mag (*урон 3, ближний, кровавый, ненадёжный*).

Острый нож (выбери 1):
- охотничий нож в кожаных ножнах (*урон 2, рукопашный, ценный*);
- нож-серрейтор в пластиковом футляре (*урон 2, рукопашный, ценный*);
- выкидной нож на пружине (*урон 2, рукопашный*);
- нож-бабочка (*урон 2, рукопашный*).

Скрытое оружие (выбери 1):
- карманный револьвер (*урон 2, ближний, громкий, перезарядка, скрытый*);
- скальпель (*урон 3, вплотную, хай-тек, скрытый*);
- небольшой кинжал (*урон 1, рукопашный, скрытый*).

Снаряжение

Бартер

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек****; ремонт* ***хай-тек*** *снаряжения у* ***технаря****; неделю найма* ***чертовки*** *или* ***стрелка*** *в качестве охраны; годовую дань* ***вожаку****; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

СТАРПЁР

Сейчас практически невозможно встретить человека, видевшего мир до катастрофы. Конечно, у некоторых здесь такой видок, что им можно и под сотню годков дать, но поверь, время тут не причем.

Если повезёт, то на жизненном пути тебе посчастливится увидеть чудака, получившего свои седины традиционным способом — состарившись. Большинство из таких выжили из ума, и кто знает, какие чудовищные воспоминания терзают их в моменты одиночества. Других покалечили жизненные ошибки (собственные или других людей), когда они не были достаточно проворны, чтобы свалить куда подальше.

Но есть несколько стариков, которые сохранили гибкость ума и не растеряли природной смекалки. За свою долгую жизнь они наработали несколько фишек, которые держат их на плаву в новом жестоком мире. У них сохранились некоторые воспоминания о Золотом веке, но не каждый из них желает ими делиться. Нет, они идут своей дорогой, как и все остальные, стараясь сохранить имеющееся и ища возможности прибрать остальное.

буклет персонажа для игры

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

от Дэна Халла

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Дополнительные метки оружия

Скрытый — небольшое оружие, которое легкое спрятать и которое не обнаружить при беглом осмотре, но которое заметят при тщательном обыске.

Ненадёжный (механика, ограничение) — в начале каждой встречи действуй ⚁⚅+умно. На 10+, тебе повезло, и всё работает без штрафов. На 7–9, получи 1 шанс, при провале получи 2 шанса. МЦ может потратить шансы 1–к–1 в любое время, чтобы вызвать поломку вместо выстрела или потребовать перезарядки.

Редкие патроны (механика, ограничение) — в начале каждой встречи действуй ⚁⚅+умно. На 10+, у тебя достаточно патронов. На 7–9, твоего магазина хватит лишь на одну перестрелку. При провале тебе нужно постараться, чтобы найти хотя бы парочку для своего ствола.



СТАРПЁР: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего **старпёра**, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю. Действуй в любом удобном порядке.

Имя

Джеб, Бент, Даг, Енот, Скиф, Орех, Харлей, Джерси, Рыба, Герцог, Прах

Миа, Купель, Джин, Анис, Мэй, Лиса, Амали, Олбани, Кармелитка, Озеро, Каланда, Вита

Внешность

Пол: мужской, женский, под морщинами не разберешь или непонятный.

Одежда: рабочая, изношенная, краденная или винтажная.

Лицо: морщинистое, мудрое, жёсткое, дружелюбное или усталое.

Глаза: ясные, сверлящие, подозрительные, умные, утомлённые или веселые.

Тело: сгорбленное, жилистое, коренастое, худощавое или долговязое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +2, Жёстко –1, Пылко –1, Умно +2, Странно =0
- Круто +1, Жёстко =0, Пылко =0, Умно +2, Странно –1
- Круто +1, Жёстко =0, Пылко –1, Умно +2, Странно =0
- Круто +1, Жёстко –1, Пылко –1, Умно +2, Странно +1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Помимо *воспоминаний о Золотом веке*, выбери ещё два.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Выбери персонажа, который кажется тебе наиболее смышлёным. Скажи игроку история +1.
- Скажи всем остальным история –1. Ты себе на уме.

В ходы других:

- Выбери персонажа, с которым ты сталкивался чаще всего. Какое бы число он ни назвал, игнорируй его и запиши +3 рядом с именем этого персонажа.
- Какое бы число тебе не назвали остальные, запиши его, если только оно не ниже 0, в таком случае запиши история =0. За свою долгую жизнь ты повидал большое количество людей, и теперь почти все они для тебя словно открытая книга.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 подходящую старую пушку;
- 1 острый нож;
- 1 скрытое оружие;
- всякую всячину ценой 1 бартер;
- одежду, соответствующую твоей внешности, и по желанию ты получаешь деталь одежды, дающую броню 1 (опиши).

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя —

Внешность

Характеристики

действовать под огнём

Круто ◯ подчёркнуто

угрожать насилием; взять силой

Жёстко ◯ подчёркнуто

соблазнить или манипулировать

Пылко ◯ подчёркнуто

оценить ситуацию оценить человека

Умно ◯ подчёркнуто

открыть свой разум

Странно ◯ подчёркнуто

История

помочь или помешать; конец сессии

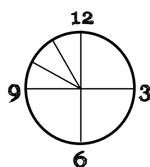
Особый ход

По причине возраста, или травмы, или чего-то другого (опиши), ты не заинтересован в сексе или просто не можешь им заниматься.

Если ты пытаешься соблазнить кого-то, получи –1, и подумай над тем, что ты скажешь партнеру, когда обманешь его ожидания.

Урон

счётчик



◯ стабилен

◯ разбит (круто –1)
◯ покалечен (жёстко –1)
◯ изуродован (пылко –1)
◯ сломлен (умно –1)

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ >>*развитие*

__ получи +1 круто (макс. круто + 2)
__ получи +1 жёстко (макс. жестко + 2)
__ получи +1 жёстко (макс. жестко + 2)
__ получи +1 странно (макс. странно +2)
__ получи новый ход старпёра
__ получи новый ход старпёра
__ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода

Ходы старпёра

◉ ***Воспоминания о Золотом веке:*** когда ты пытаешься определить, вспомнить, или разгадать ценность того или иного артефакта Золотого века (предназначение которого современная молодежь ни черта не понимает), действуй ⚁⚄+умно. При успехе ты можешь задать МЦ вопросы. На 10+ задай 3, на 7–9 задай 2:

- *Кто или что его произвёл?*
- *Какого его предназначение?*
- *Как мне заставить его работать?*
- *Что с ним не так, его можно починить?*
- *Чем он может быть полезен для того, что будет его использовать?*
- *Если я решу продать его по частям, какая часть самая ценная?*

◯ ***Безобидный вид:*** когда ты пытаешься *манипулировать* персонажем другого игрока, учитывай ⚁⚄+историю вместо того, чтобы действовать ⚁⚄+пылко. Если манипулируешь персонажем МЦ, действуй умно, а не ⚁⚄+пылко.

◯ ***Старый лис:*** Получи +1 умно (умно +3).

◯ ***Твоя карта бита:*** когда ты *угрожаешь насилием* персонажу другого игрока, учитывай ⚁⚄+историю вместо того, чтобы действовать ⚁⚄+жёстко. Когда ты *угрожаешь насилием* персонажу МЦ, действуй ⚁⚄+умно вместо ⚁⚄+жёстко.

◯ ***Я всякого навидался:*** в начале каждой встречи действуй ⚁⚄+умно. На 10+ получи 2 шанса, на 7–9 — 1 шанс. Потрать шансы 1 к 1, чтобы получить +1 когда действуешь ⚁⚄+круто.

◯ ***Пора валить:*** опиши свой путь отступления и действуй ⚁⚄+умно. На 10+ ты убежал. На 7–9 ты можешь бежать или остаться, но твой побег будет чего-то стоить: ты потеряешь что-то ценное, или заберешь что-то с собой (МЦ скажет тебе, что именно). При провале тебя схватят в самый неудобный момент.

Шансы

Другие ходы

Титры

Авторы: Дэн Халл.
Перевод: Борис Федюкин.
Вёрстка: Александр Стрепетилов.
Иллюстрация: Наталья Шадрина.

Специально для русского издания «Постапокалипсиса»
от **SaF Gang Design**